

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
PERMAINAN POHON HITUNG PADA KELOMPOK B
DI TK ABA KRAGUMAN 2 JOGONALAN KLATEN
SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



**Mardanti
A530B90235**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
PERMAINAN POHON HITUNG PADA KELOMPOK B
DI TK ABA KRAGUMAN 2 JOGONALAN KLATEN
SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Oleh: Mardanti

ABSTRAK

Mardanti (A.530B90235) jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, universitas muhammadiyah Surakarta, 2012.90 halaman

Kemampuan berhitung merupakan salah satu bagian dari perkembangan kognitif anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan pohon hitung pada anak Tk ABA Kraguman 2 Jogonalan Kabupaten Klaten. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik pada Kelompok B Tk ABA Kraguman 2 Jogonalan Klaten, jumlah 15 anak. Penelitian ini dilakukan dengan bekerja sama dengan Kepala Sekolah dan guru. Data tentang kemampuan berhitung dikumpulkan melalui pedoman observasi. Data diolah dengan teknik analisis komperatif, yaitu perbandingan antara kemampuan berhitung anak dengan butir amatan dan indikator yang dicapai pada setiap pra siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat peraga pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak Tk ABA Kraguman 2 Jogonalan Klaten Tahun Pelajaran 2012 / 2013. Hal ini terbukti bahwa terjadi peningkatan dari pra siklus 35,66 % menjadi 46,72 % pada siklus I dan siklus II kemampuan anak meningkat menjadi 80,16 %.

Kata kunci : *Berhitung, pohon hitung.*

PERSETUJUAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
PERMAINAN POHON HITUNG PADA KELOMPOK B TK ABA
KRAGUMAN 2 JOGONALAN KLATEN SEMESTER I
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Skripsi dipersiapkan dan disusun oleh:

MARDANTI

NIM : A 53B090235

Telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing untuk dipertahankan dihadapan
Dewan Penguji Skripsi S-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui

Pembimbing,



Drs. ANDI HARIS PRABAWA, M.Hum

PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
PERMAINAN POHON HITUNG PADA KELOMPOK B TK ABA
KRAGUMAN 2 JOGONALAN KLATEN SEMESTER I
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

MARDANTI

A 53B090235

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

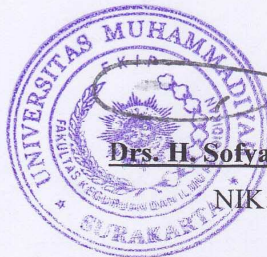
Pada Tanggal

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

1. Drs. Andi Haris Prabawa, M.Hum
2. Drs. M. Yahya, M.Si
3. Drs. Sutan Syahrir Zabda, MH

(.....)
(.....)
(.....)

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Drs. H. Sofyan Anif, M. Si

NIK: 547

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Terwujudnya pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, dalam kegiatan proses belajar dan mengajar kebanyakan anak bersifat pasif, takut, malu dan membosankan. Kondisi tersebut akan mengganggu proses belajar anak menjadi kurang menarik akan pembelajaran berhitung. Jika hal tersebut dibiarkan akan tidak tertariknya dengan pembelajaran berhitung. Alat peraga yang digunakan kurang menarik bahkan anak sulit dalam memahami pembelajaran berhitung.

Alat yang digunakan akan dapat mempengaruhi kemampuan anak untuk berhitung. Maka dari itu guru harus kreatif menggunakan alat peraga, media yang digunakan, metode pembelajaran sehingga anak menjadi tertarik, berminat dalam permainan berhitung sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif serta menyenangkan, tidak membosankan bagi anak.

Berhitung secara umum di Taman Kanak-Kanak adalah mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung di jenjang selanjutnya. Maka untuk menumbuhkembangkan ketrampilan berhitung yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan, berhitung dengan alat peraga dengan mudah dicari yang sudah ada di lingkungan sekitar anak.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang berguna untuk anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak dapat mengenal konsep bilangan yang dapat sebagai dasar anak untuk mengerti tentang berhitung agar dapat mengembangkan kemampuan berhitung. Taman Kanak-kanak harus dapat tahu tentang pembelajaran matematika yang ada dapat digunakan di sekolah selanjutnya. Taman Kanak-kanak mengenalkan konsep bilangan, lambang bilangan, warna bentuk, urutan

bilangan, melalui berbagai mainan, alat peraga. Media yang digunakan tidak membosankan anak didik di waktu proses belajar.

Meningkatkan proses belajar dalam kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan cara permainan. Taman Kanak-kanak proses belajar melalui permainan karena anak usia itu masih senang bermain, dengan bermain anak dapat mengeksplorasi, menemukan, bereksperimen dengan menyenangkan. Dengan bermain anak dapat mengenal dirinya sendiri dan dapat bersosialisasi dengan orang lain yang diajak main. Bermain sangat membantu ketrampilan anak, dapat meningkatkan kemampuan berhitung.

Bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi anak, anak dalam kegiatan bermain dapat mengembangkan norma anak, aturan-aturan permainan yang menjadi pelajaran bagi anak tanpa disadari si anak. Bermain dapat meningkatkan berbagai aspek kejiwaan anak yang melalui permainan. Demikian kegiatan bermain anak merupakan bagian dari kehidupan anak dan bermanfaat bagi perkembangan diri anak.

Bermain selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Bermain anak akan merasa berbagai pengalaman emosi, melalui bermain anak memahami antara dirinya dan teman bermain, lingkungan sosialnya, kegiatan bermain erat dengan perkembangan kognitif anak.

Taman Kanak-Kanak ABA Kraguman 2 kemampuan berhitung rendah. Peneliti mengamati kelompok B karena belum bisa memecahkan masalah berhitung. Menghitung memerlukan logika, benda kongkret dan konsep bilangan menjadi dalam bentuk penjumlahan dan pengurangan yang dapat menarik dalam permainan anak. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa memperhatikan hasil akhir. Kegiatan ini harus dilakukan dengan sukarela tanpa paksaan dari pihak luar atau tekanan dari pihak luar.

Anak pada usia Taman Kanak-Kanak harus didukung dengan alat peraga. Penulis menggunakan pohon hitung sebagai media bermain anak.

Memudahkan peneliti peraga yang ada di sekitar lingkungan yang ada. Alat peraga yang mudah dicari dan didapat oleh peneliti dalam penelitian di Taman Kanak-Kanak ABA Kraguman 2 berada di desa alat peraga yang digunakan dalam permainan harus mudah didapat dan alam di desa juga dapat digunakan sebagai media, alat peraga yang dapat menunjang proses belajar anak.

Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti memberi judul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI POHON HITUNG PADA KELOMPOK B TK ABA KRAGUMAN 2 JOGONALAN KLATEN SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2012/2013”.

2. Rumusan Masalah

Apakah permainan pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK ABA Kraguman 2 Jogonalan Klaten Semester I Tahun Pelajaran 2012/2013?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah:

a. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK ABA Kraguman 2 Jogonalan Klaten.

b. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui pohon hitung di TK ABA Kraguman 2 Jogonalan Klaten.

4. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat menambah perbendaharaan tentang kemampuan berhitung dan permainan pohon hitung.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru atau Peneliti

Dapat memberikan masukan khususnya bagi guru dalam pembelajaran berhitung dan guru bisa lebih kreatif lagi dalam memilih permainan untuk anak.

2) Bagi Anak

Manfaat bagi anak dapat digunakan untuk pembelajaran berhitung sehingga permainan menyenangkan dan tidak membosankan untuk bermain.

3) Bagi Sekolah

a) Manfaat bagi sekolah adalah penelitian tersebut memberikan sumbangan dalam rangka menambah alat peraga dan perbendaharaan pustaka.

b) Dapat digunakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan guru dan kepala sekolah.

B. LANDASAN TEORI

1. Kajian Teori

a. Kemampuan Berhitung

Pengertian kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha diri sendiri. Menurut Poerwadarminta kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan dalam melakukan suatu tindakan atau kegiatan.

b. Pengertian Berhitung

Adalah menyebutkan satu persatu untuk mengetahui jumlah atau banyaknya benda, mengetahui dasar-dasar berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya.

1) Tujuan berhitung pada anak:

- a) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar.
- b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri di masyarakat.
- c) Memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi, memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa terjadi di sekitarnya.
- d) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu, serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan peristiwa terjadi di sekitarnya.
- e) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan suatu secara spontan.

c. Pengertian Permainan Pohon Hitung

1) Pengertian Permainan

Permainan adalah merupakan cabang pengembangan fisik motorik yang digunakan sebagai alat pendidikan bagi anak.

Permainan adalah kegiatan spontan, terfokus pada proses menyenangkan, aktif dan fleksibel.

2) Pengertian Pohon Hitung

Adalah alat peraga berupa gambar pohon yang digunakan untuk mengembangkan kreatifitas materi PLPG (2011:2).

a) Teori Permainan Berhitung

1) Tingkat perkembangan mental anak

Seperti diutarakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dari dalam pribadi diri anak.

2) Masa peka berhitung pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar

2. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Husna Qowiyati dengan penelitian tindakan kelas yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Meronce dalam Model Pembelajaran Kreatif Produktif dengan Pendekatan Tematik pada Anak Kelompok A TK Pertiwi Lor Tahun Pelajaran 2011/2012 menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan 1-10 pada prasiklus 36%. Setelah dilakukan tindakan yaitu pada siklus I mencapai 55%, pada siklus II mencapai 73%, pada siklus III mencapai 82% total peningkatan mencapai 46% berdasarkan analisis diketahui bahwa penggunaan permainan meronce dapat meningkatkan kemampuan menghitung permulaan.

C. METODE PENELITIAN

1. Setting Penelitian

a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang peneliti gunakan adalah TK ABA Kraguman 2 Jogonalan Klaten.

b. Waktu Penelitian

Peneliti akan melakukan penelitian pada bulan September sampai Oktober 2012 pada semester I tahun pelajaran 2012/2013.

2. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK ABA Kraguman 2 Jogonalan Klaten dengan jumlah 15 anak terdiri dari 9 putra dan 6 putri.

3. Prosedur Penelitian

“PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai penelitian. Sejak disusunnya suatu rencana sampai penelitian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar guna memperbaiki kondisi pembelajaran

4. Pengumpulan Data

a) Peningkatan kemampuan berhitung

Pengumpulan data untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung maka digunakan teknik observasi berpartisipasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung dengan teliti cermat dan hati-hati terhadap perubahan tentang kemampuan berhitung. Observasi ini ditujukan kepada anak sebagai subjek penelitian. Observasi yang dilakukan meliputi kemampuan berhitung melalui permainan kartu angka dan gambar yang dapat dilihat dari pencapaian indikator yang telah ditetapkan melalui kegiatan permainan pohon hitung.

b) Penerapan Permainan Pohon Hitung

Pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui permainan pohon hitung agar sesuai dengan rencana yang telah ditentukan dalam penelitian ini observasi dan pencatatan langsung. Observasi dilakukan oleh guru sebagai pelaksanaan pembelajaran. Adapun komponen yang diobservasi dalam penerapan permainan pohon hitung antara lain: saat pembukaan, pelaksanaan inti kegiatan, pemberian kesimpulan. Catatan yang digunakan lembar observasi. Bentuk temuan ini berupa aktivitas anak dan permasalahan yang dihadapi selama kegiatan berlangsung.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen sangat terkait dengan obyek penelitian utamanya obyek produk. Instrumen tersebut misalnya: pedoman, observasi, checklist, pedoman wawancara, tes, angket, dan lain-lain. Uraian instrumen yang diperlukan sesuai dengan PTK yang dilakukan.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Latar Penelitian

a. Profil TK ABA Kraguman 2

TK ABA Kraguman 2 adalah sekolah di bawah yayasan Aisyiyah yang berdiri pada tanggal 1 April 1984 oleh Ibu Hadi Darsono. TK ABA Kraguman 2 terletak di desa Pancasan, Kraguman, Jogonalan, Klaten.

b. Visi dan Misi

1) Visi TK ABA Kraguman 2

Menciptakan generasi robbani yang memiliki aqidah yang baik dan akhlak yang mulia.

2) Misi TK ABA Kraguman 2

- a) Membiasakan hidup yang Islami pada anak.
- b) Membentuk karakter anak yang baik
- c) Mendidik anak yang cerdas, terampil dan mandiri.

2. Refleksi Awal

Kondisi awal kemampuan berhitung pada anak diketahui melalui observasi. Observasi dilakukan pada saat penelitian sedang dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Peneliti bertindak sebagai guru kelas, sebelumnya peneliti mengajar dengan kegiatan awal, berdoa, tanya jawab dan kegiatan inti dengan kegiatan berhitung, menyanyi dengan berhitung, menggunakan jari. Pada proses pembelajaran kurang menarik dan anak malas untuk berhitung.

Pada saat proses kegiatan anak maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak di kelompok B sangat rendah, disebabkan antara lain:

- a. Kurangnya variasi yang digunakan peneliti dalam proses kegiatan.
- b. Peneliti belum bisa mengkondisikan anak, maka keadaan masih gaduh.
- c. Kurangnya motivasi untuk melakukan kegiatan berhitung.

3. Deskripsi Penelitian Siklus

a. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan dilaksanakan pada hari Sabtu 22 September 2012. Rencana penelitian mengadakan diskusi dengan guru pendamping akan dilakukan siklus I melalui pertemuan I dan pertemuan II.

Hal yang didiskusikan antara lain: 1) Alat peraga harus menarik dan menyenangkan 2) Persamaan pendapat antara peneliti dan guru pendamping 3) Membuat perencanaan kegiatan dengan RKH/Rencana Kegiatan Harian) 4) Tema yang digunakan sesuai dengan kegiatan pembelajaran 5) Guru pendamping harus menilai peneliti dengan lembar observasi 6) Menentukan penilaian yang akan dilaksanakan 7) Membuat jadwal pelajaran berikutnya.

2) Observasi

Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui permainan pohon hitung sudah cukup menunjukkan peningkatan dari sebelum tindakan pada pra siklus 35,66% pada siklus I pertemuan I perlu diadakan pertemuan berikutnya.

b. Siklus II

1) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II peneliti belum memaksimalkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Untuk mencapai keberhasilan tersebut peneliti dan kolaborator membuat Rencana Kegiatan Harian yang digunakan untuk proses pembelajaran. Rencana Kegiatan Harian memuat tema, indikator, kegiatan awal, kegiatan inti alat, sumber bahan belajar anak dengan menggunakan model area.

2) Observasi

Observasi pada kemampuan berhitung pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata 87,16%

3) Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil tindakan serta hasil observasi yang dilakukan selama tindakan Adapun hasil analisis menunjukkan bahwa sebagai berikut:

- a) Anak yang belum aktif mengikuti pembelajaran berhitung.
- b) Kurang keberanian anak maju untuk menghubungkan angka dan gambar.
- c) Anak belum bisa membedakan bentuk angka di dalam gambar.
- d) Sudah mulai tertarik dengan permainan yang digunakan oleh peneliti.

4. Pembahasan

Berhasilnya hasil penelitian, dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan berhitung anak sebelum tindakan dan setelah tindakan. Presentase ketuntasan kemampuan berhitung sebelum tindakan pra siklus 35,66%, siklus I 45%, siklus II 80,16%. Peningkatan yang dicapai ketuntasan kemampuan berhitung dari sebelum tindakan pra siklus sampai dengan siklus II mencapai 64,34%. Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti hal ini dipengaruhi oleh penggunaan alat peraga dan peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan metode permainan pohon hitung.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Melalui permainan pohon hitung dan gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak TK ABA Kraguman 2 Jogonalan Klaten dari tindakan pra siklus 35,36%, siklus I 46,72%, siklus II

80,16%. Ketuntasan kemampuan berhitung akhirnya telah mencapai target keberhasilan dengan nilai rata-rata 19-84%.

2. Saran

a. Bagi Institusi Pendidikan

Hendaknya institusi pendidikan memasukkan metode pohon hitung dan gambar dalam pembelajaran berhitung pada anak.

b. Bagi Pendidik

Hendaknya pendidik menggunakan permainan pohon hitung dan gambar dalam proses pembelajaran berhitung, agar dapat menambah minat, bakat anak dalam pembelajaran berhitung. Permainan pohon hitung yang digunakan lebih menarik anak sehingga anak lebih tertarik untuk menempel, memasang gambar dan angka di pohon hitung.

DAFTAR PUSTAKA

- Darsinah, 2010. “*Kemampuan Kognitif*” : Surakarta Universitas Muhammadiyah.
- Husna Qowiyati, 2011. “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Meronce”. *Skripsi*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah.
- Junita Dwi, 2010. *Permainan di Anak Usia Dini* : Surakarta Universitas Muhammadiyah.
- Komariyah Siti, 2010. “Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kartu Angka”. *Skripsi*. Universitas Terbuka: Broro, Pati.
- Matrik, 2010. Kurikulum Taman Kanak-Kanak Kelompok A.
- Mulyasa E, 2011. *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja
- Purwandaminta, 1994. *Bahasa Indonesia*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Soemiarti Patmodewo, 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permendiknas, 2009. *Tentang Standar PAUD menteri Pendidikan* : Jakarta.
- Solhadi Ernawulan M, Dra, 2000. *Bimbingan di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta:
- Sumadi, Joko Drs. MPd 2011, *Penelitian Tindakan Kelas*, Solo Baru Qinant.
- Waljinah, 2011. “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Pohon Hitung”. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Yuliani, Nurani Sajiono, 2004. *Metode Pengembangan Berhitung*, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.